

LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA LUDICA PARA EL  
APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 4  
DE LA INSTITUCION EDUCATIVA LOS GALANES

XIMENA BULA  
ADALBERTO DE LA ESPRIELLA  
MAYERLIN GUERRA AGUIRRE  
BLADIMIRO VERGARA

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES  
VICERRECTORIA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA  
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA  
SAHAGÚN

2015

LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA LUDICA PARA EL  
APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 4  
DE LA INSTITUCION EDUCATIVA LOS GALANES

XIMENA BULA  
ADALBERTO DE LA ESPRIELLA  
MAYERLIN GUERRA AGUIRRE  
BLADIMIRO VERGARA

TRABAJO PARA OBTENER EL TÍTULO DE ESPECIALISTA EN PEDAGOGÍA DE LA  
LÚDICA

Director:  
Mg. MIRIAN CORTES

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES  
VICERRECTORIA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA  
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA  
SAHAGÚN

2015

**Nota de aceptación**

---

---

---

---

---

---

---

Presidente del Jurado

---

Jurado

Sahagún, 2015

## DEDICATORIA

Doy gracias a Dios por darme la inteligencia, sabiduría, paciencia, entendimiento y la  
capacidad para ejercer este proyecto.  
A mis padres por todo su apoyo, comprensión y confianza.

*Mayerlin*

A Dios por haberme proporcionado la sabiduría y los medios para realizar este  
Proyecto.  
A mi madre, hijo y esposo por el apoyo constante.

*Ximena*

A Dios por haberme proporcionado la sabiduría y los medios para realizar este  
Proyecto.  
A mi esposa e hijas por el apoyo constante.

*Bladimiro*

A Dios por haberme proporcionado la sabiduría y los medios para realizar este  
Proyecto.

*Adalberto*

## **AGRADECIMIENTOS**

Los autores del presente trabajo, expresan sus sinceros agradecimientos a:

Dios Todopoderoso por el don de la vida y la sabiduría.

A nuestras familias, por la comprensión y el apoyo incondicional.

A la Fundación Universitaria Los Libertadores por brindarnos la oportunidad de superarnos.

A la Magister Miriam por su dedicación, entrega y orientación dadas a lo largo de esta especialización.

A todos los docentes de la Fundación Universitaria Los Libertadores, que con su profesionalismo orientaron el desarrollo de cada una de las áreas de esta especialización.

A la Institución Educativa Los Galanes del municipio de Sahagún, por el apoyo incondicional que nos brinda.

## CONTENIDO

GLOSARIO.....	13
RESUMEN .....	14
INTRODUCCIÓN .....	15
1. PROBLEMA .....	16
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	16
1.2 ANTECEDENTES .....	17
1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	18
2. JUSTIFICACIÓN .....	19
3. OBJETIVOS .....	20
3.1 GENERAL .....	20
3.2 ESPECÍFICOS .....	20
4. MARCOS DE REFERENCIA.....	21
4.1 MARCO CONTEXTUAL .....	21
4.2. MARCO REFERENCIAL.....	22
4.2.1. LA LUDICA.....	22
4.2.2. PEDAGOGIA.....	23
4.2.3. CULTURA. ....	25
5. DISEÑO METODOLÓGICO .....	28

5.1 TIPO DE INVESTIGACION.....	28
5.2 POBLACION Y MUESTRA.....	28
5.3 INSTRUMENTOS.....	29
5.4 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	30
5.4.1. .ANALISIS DE ENCUESTA A ESTUDIANTES .....	30
5.4.2. ANALISIS DE ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA .....	35
5.4.4. ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES.....	41
5.5. Diagnóstico.....	46
 6. PROPUESTA .....	 47
6.1 TÍTULO.....	48
LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA LÚDICA – PEDAGÓGICA EN EL APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE.....	48
6.2 DESCRIPCIÓN .....	48
6.3 JUSTIFICACIÓN .....	49
6.4 OBJETIVO.....	50
6.5 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES .....	50
 7. CONCLUSIONES.....	 57
 BIBLIOGRAFÍA .....	 58

## LISTA DE TABLAS

TABLA ESTUDIANTES	1	Pregunta Le gusta jugar en los ratos libres? .....	30
TABLA ESTUDIANTES	2	¿Se divierten jugando? .....	30
TABLA ESTUDIANTES	3	¿Sus padres le permiten jugar en la casa en los ratos libres? .....	31
TABLA ESTUDIANTES	4	¿Sus padres juegan con usted en los ratos libres? .....	31
TABLA ESTUDIANTES	5:	¿La escuela realiza actividades donde esté presente el juego? .....	32
TABLA ESTUDIANTES	6	Los profesores no motivan a los estudiantes a jugar en los ratos libres.....	32
TABLA ESTUDIANTES	7	¿La escuela le permite utilizar los juegos didácticos en los ratos libres?.....	33
TABLA ESTUDIANTES	8	¿Lo dejan ver televisión en los ratos libres? .....	34
TABLA ESTUDIANTES	9	¿En sus ratos libres entra a salas de Internet o video juegos? .....	34
TABLA ESTUDIANTES	10	¿En sus ratos libres visitas lugares como: billares, estaderos, galleras, etc.? .....	35
TABLA DE PADRES	1	¿Juega usted con sus hijos en sus ratos libres? .....	35
TABLA DE PADRES	2	¿Le habla a sus hijos de aprovechar bien el tiempo libre? .....	36
TABLA DE PADRES	3	¿Juega usted o algún miembro de la familia, algunos juegos tradicionales? .....	36
TABLA DE PADRES	4	¿Les permite los padres jugar a sus hijos en los ratos libres? .....	37
TABLA DE PADRES	5	¿Lo deja ver televisión todos los días? .....	38
TABLA DE PADRES	6	¿Sus hijos asisten salas de Internet en los ratos libres? .....	38
TABLA DE PADRES	7	¿Supervisa las páginas a las que entra su hijo en Internet? .....	39
TABLA DE PADRES	8:	¿Le permite a sus hijos jugar videojuegos? .....	39
TABLA DE PADRES	9	¿Está usted pendiente del tiempo que le dedica su hijo a los videojuegos? .....	40
TABLA DE PADRES	10:	Su hijo frecuenta lugares no permitidos para los niños? .....	40
TABLA DOCENTES	1	¿Motiva sus clases a través del juego?.....	41
TABLA DOCENTES	2:	¿Realiza la escuela actividades lúdicas utilizando juegos tradicionales? .....	41
TABLA DOCENTES	3	¿Participa en las actividades lúdico y/o recreativas de la escuela? .....	42
TABLA DOCENTES	4:	¿Se integra en los juegos de los estudiantes en los ratos libres?.....	42
¿TABLA DOCENTES	5	¿Permite que los estudiantes manipulen los juegos didácticos en los ratos libres? .....	43
TABLA DOCENTES	6:	¿Cree usted que se debería utilizar los juegos tradicionales en las actividades lúdicas que planea la escuela? .....	43



TABLA DOCENTES 7: ¿Motiva a sus estudiantes a aprovechar el tiempo libre en actividades lúdicas? .....	44
TABLA DOCENTES 8 ¿Piensa usted que los estudiantes hacen buen uso del Internet? .....	44
TABLA DOCENTES 9 ¿Tiene conocimiento de lo que hacen los estudiantes en los ratos libres?.....	45
TABLA DOCENTES 10 ¿Cree que los estudiantes durante su tiempo libre entran en sitios donde encuentra diversión poco sana?.....	45

## LISTA DE GRÁFICAS

GRAFICAS 1: Los estudiantes sí juegan en los ratos libres. ....	30
GRAFICAS 2: Se evidencia que los niños se divierten jugando.....	30
GRAFICAS 3: No siempre los padres le permiten a los niños jugar en los ratos libres. ....	31
GRAFICAS 4: A los padres no les gusta jugar con sus hijos en los ratos libres. ....	31
GRAFICAS 5: La escuela no le ofrece a los niños actividades donde esté presente el juego. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
GRAFICAS 6: Los profesores no motivan a los estudiantes a jugar en los ratos libres. ....	33
GRAFICAS 7: No siempre a los niños les es permitido jugar con los juegos didácticos. ....	33
GRAFICAS 8: Los niños ven bastante televisión en los ratos libres. ....	34
GRAFICAS 9: Sí visitan los estudiantes las salas de Internet y video. ....	34
GRAFICAS 10: Los niños no entran a sitios poco aptos para ellos. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
GRAFICAS 11: Los padres juegan con sus hijos en los ratos libres. ....	35
GRAFICAS 12: Los padres si le hablan a sus hijos de aprovechar bien el tiempo libre. ....	36
GRAFICAS 13: Se evidencia que al interior de los hogares no se practican los juegos tradicionales. ....	36
GRAFICAS 14: A los niños les es permitido jugar, infiriéndose que no es un juego dirigido.....	37
GRAFICAS 15: Se le permite a los niños ver televisión en los ratos libres. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
GRAFICAS 16: No es muy concurrida la asistencia de los niños a las salas de Internet según los padres. ....	38
GRAFICAS 17: Son pocos los padres que supervisan las páginas a las que su hijo entra en Internet. ....	39
GRAFICAS 18: Algunas veces los estudiantes entran a salas de video juegos. ....	39
GRAFICAS 19: Los padres no le ponen cuidado al tiempo que sus hijos duran dentro de salas de video juego.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
GRAFICAS 20: Los estudiantes no entran en lugares prohibidos para ellos. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
GRAFICAS 21: Los niños son pocos motivados a través del juego. ....	41
GRAFICAS 22: La escuela organiza pocas actividades utilizando los juegos tradicionales. ....	41
GRAFICAS 23: Los docentes siempre están prestos a participar en actividades lúdico-recreativas.....	42
GRAFICAS 24: Los docentes nunca se integran en los juegos de los estudiantes.....	42
GRAFICAS 25: Los estudiantes sí manipulan los juegos didácticos. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
GRAFICAS 26: Los docentes están de acuerdo que se deben utilizar los juegos tradicionales en las actividades lúdicas.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
GRAFICAS 27: Los estudiantes son poco motivados a aprovechar el tiempo libre con actividades lúdicas .....	44

GRAFICAS 28: Los estudiantes hacen buen uso del Internet.....	44
GRAFICAS 29: : Los docentes no saben que hacer los estudiantes en los ratos libres.....	45
GRAFICAS 30: Los estudiantes en los ratos libres no entran a lugares prohibidos para ellos.....	45

## LISTA DE ILUSTRACIONES

ILUSTRACIÓN 1 .....	47
ILUSTRACIÓN 2 .....	49
ILUSTRACIÓN 3 .....	51
ILUSTRACIÓN 4 .....	52
ILUSTRACIÓN 5 .....	52
ILUSTRACIÓN 6 .....	53
ILUSTRACIÓN 7 .....	53
ILUSTRACIÓN 8 .....	54
ILUSTRACIÓN 9 .....	56

## LISTA DE ANEXOS

ANEXOS 1: Encuesta dirigida a docentes .....	60
ANEXOS 2: Encuesta dirigida a estudiantes.....	61
ANEXOS 3: Encuesta dirigida a padres de familia.....	62

## GLOSARIO

AUTONOMÍA: Facultad de las personas o instituciones para actuar libremente.

COMUNICACIÓN: Acción y efecto de comunicar

CREATIVIDAD: Capacidad de crear, capacidad de cualquier hablante de construir o entender mensajes que no había oído.

CULTURA: Conjunto de valores, creencias, tradiciones, lenguaje, que elabora y transmite una sociedad.

ESPARCIMIENTO: Entretenimiento, ocio.

JUEGO: Acción y efecto de jugar

LÚDICA: Referente al juego

PEDAGOGÍA: Ciencia de la educación que surge en el siglo XIX al institucionalizarse la enseñanza para la formación de los maestros.

## **RESUMEN**

Realizado el diagnóstico, se encontró que en la Institución Educativa Los Galanes, los estudiantes del grado 4° en su tiempo libre deambulan por las calles de un lado a otro, sin tener en que ocupar ese espacio de su tiempo; por esta razón el grupo investigador decide utilizar los juegos tradicionales como estrategia metodológica para aprovechar el tiempo libre de estos estudiantes. Se escogen estos juegos porque son del agrado de adultos, jóvenes y niños; dado que estos han sido utilizados por nuestros antepasados y se han venido jugando de una generación a otra.

Se proponen siete actividades, con una selección de juegos como carreras encostadas, tardes de cometas, la gallinita ciega, elaboración de instrumentos como yo – yo, balero, chinchina con materiales del medio, aros y botellas, cucunua, la lleva, maratón de yo – yo, chinchina y balero, con los que se pretende aparte de aprovechar el tiempo libre, estrechar lazos familiares, descubrir su creatividad, autonomía, desarrollar la comunicación, proporcionar un ambiente de esparcimiento y fraternidad.

De esta forma los juegos tradicionales se constituyen en estrategia lúdico – pedagógica para el aprovechamiento del tiempo libre.

**PALABRAS CLAVES:** lúdica, juego tradicional, pedagogía, tiempo libre

## **INTRODUCCIÓN**

La lúdica como dimensión fundamental del desarrollo humano, no se circunscribe a un encuadre temporal específico, es para todo momento de la vida cotidiana y en especial para los ratos libres.

El tiempo libre no puede pues asumirse como sinónimo de lúdico si no principalmente como de descanso, recuperación de energía, etc. Menos aún puede considerársele libre para hacer lo que a uno le plazca, pues el desarrollo de la vida personal y familiar exige que generalmente dicho tiempo utilice para realizar otro tipo de oficio como estudiar y ayudar en la casa. Tal vez el tiempo libre se asocie más al concepto de ocio que al de lúdica.

Ahora se podrá comprender que la lúdica ocio, y tiempo libre no son concepto idénticos pero si interactivos.

En síntesis es nuestro deseo proponer los juegos tradicionales para que los niños aprovechen el tiempo que se considera libre para ellos. Los cuales además de brindarles un rato de esparcimiento también será un momento para recopilar todos esos juegos que han pasado de una generación a otra y que será bueno rescatarlos en este medio.

## **1. PROBLEMA**

### **1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

Los niños del grado 4° de la Institución Educativa LOS Galanes no son ajenos a los cambios que los avances científicos y tecnológicos han ofrecido, originándose en ellos una adicción por todos esos juegos electrónicos y virtuales que despiertan en ellos un interés desmedido por lo desconocido y atractivo de otros mundos. A muchos de ellos se les observa que al momento de ingresar a la sala de informática en el descanso e inmediatamente utilizan el computador con este tipo de juegos y no se interesan por aprender el manejo de otros programas como Word, Excel, elaboración de cartas y páginas.

Así mismo, existe en la comunidad sitios como billares y bares donde permiten el ingreso de menores provocando con esto que se aficionen por este tipo de juego. Lo que trae consigo el apropiamiento de conductas inadecuadas y el consumo de bebidas alcohólicas desde temprana edad. Al igual que los adolescentes que también recurren a estos sitios, se inician en las relaciones sexuales a temprana edad.

Muchos de los hogares de estos niños presentan inestabilidad en sus relaciones familiares por lo que prestan poca atención a todos estos hechos que se presentan y dejan que los niños estén hasta altas horas de la noche fuera de casa a actuar sin ningún control, perdiéndose con ello el respeto y las reglas que deben existir en todo hogar.

A esta situación se suma el hecho de que la institución educativa realiza pocas acciones para orientar a los niños y jóvenes aprovechar el tiempo libre.



## **1.2 ANTECEDENTES**

**1.2.1 Empíricos.** A nivel municipal las entidades competentes en el campo. Han liderado diversas acciones tendientes a concientizar a las familias y a las escuelas, sobre las necesidades de orientar a los niños y jóvenes en el aprovechamiento del tiempo libre como una estrategia que los aleja del ocio y les evita una serie de trastornos emocionales que se dan por la falta de actividades de tipo recreativo, lúdico y formativa. Es así, como la Secretaría de Salud ha desarrollado programas de salud “preventiva” con las poblaciones vulnerables de los diferentes sectores de la localidad.

Igualmente la Secretaría de Cultura y Deporte organiza cada año los juegos intercolegiados donde participan todas las instituciones del municipio tanto rurales como urbanas. Así mismo la Institución Educativa Los Galanes en su proyecto educativo tiene programadas una serie de actividades para el aprovechamiento del tiempo libre como Festival de la cometa, Concurso de rondas, día de la familia, ciclovías y otras que se han desarrollado esporádicamente sin tener en cuenta que éstas no corresponden a una planeación sistemática y secuencial que verdaderamente atienda la necesidad de aprovechar el tiempo libre en los estudiantes.

Como la planeación no es secuencial, las actividades programadas en el proyecto no son suficientes para que el alumno aproveche verdaderamente el tiempo libre, sino que vive el momento del desarrollo de ésta y no la toma como una praxis en su vida cotidiana que es lo ideal para su buen desarrollo integral, igualmente ni la institución, ni la familia los motiva a seguir realizando este tipo de juegos.

### **1.2.2 Antecedentes Bibliográficos:**

AUTOR. Campo Sánchez, Gladys Elena.

TITULO: TODO ACERCA DEL JUEGO

FUENTE. Biblioteca personal.

#### CONTENIDO.

- Capítulo I – Consideraciones Generales acerca del Juego
  - Capítulo II – Carácter Pedagógico del Juego
  - Capítulo III – La Ronda
  - Capítulo IV – Consideraciones Didácticas Para la Aplicación del Juego
  - Capítulo V – Consideraciones generales acerca del desarrollo Motor.
- Capítulo V – Juegos Aplicados

AUTOR. Hipólito Camacho Coy

TITULO: Programas de Educación Básica Primaria

FUENTE. Biblioteca personal.

#### CONTENIDO.

- Consideraciones Pedagogías.
- Grado Primero
- Grado Segundo
- Grado Tercero
- Grado Cuarto
- Grado Quinto

AUTOR. Móralles de Mello Alexander

TITULO: Manual de Educación Física

FUENTE. Biblioteca personal

#### CONTENIDO.

Desarrollo de las proporciones corporales y las trasfiguraciones que producen en el ser humano en la medida que crece y es estipulado

### 1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Cómo los juegos tradicionales permiten el aprovechamiento del tiempo libre en los estudiantes de la Institución Educativa Los Galanes?

## **2. JUSTIFICACIÓN**

El aspecto de los juegos tradicionales tiene que ver con lúdica y esta se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir expresar, comunicar y producir emociones primarias, emociones orientadas hacia la entretención, la diversión y el esparcimiento.

La lúdica posee una ilimitada cantidad de formas, medios o satisfactores, de los cuales el juego es tan solo uno de ellos.

Se pretende hacer funcional el uso los juegos tradicionales como estrategia lúdico pedagógica para el aprovechamiento del tiempo libre en los estudiantes del centro educativo las Llanadas.

Una razón que impulsó a tratar este tópico es que como educadores tenemos el compromiso de cambio hacia una educación transformadora, creadora y generadora de autonomía donde el estudiante sea una persona activa y digna de la sociedad en que se desarrolla.

La comunidad educativa tiene una misión importante en el desarrollo de esta investigación ya que son conocedores de la importancia de los juegos tradicionales y lo provechoso que sería utilizarlos en este medio donde la tecnología y la modernidad imperan.

Resulta bastante novedoso utilizar los juegos tradicionales para incentivar a los estudiantes a aprovechar el tiempo libre.

Esta investigación servirá de guía para los docentes comprometidos con su comunidad educativa y los que trabajan en el área de Educación Física.

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1 GENERAL**

Utilizar los juegos tradicionales como una estrategia lúdica pedagógica en el aprovechamiento del tiempo libre.

#### **3.2 ESPECÍFICOS**

- Identificar el nivel de uso de los juegos tradicionales
- Motivar a los niños acerca de la existencia de los juegos tradicionales
- Diseñar estrategias que conlleven a la utilización de los juegos tradicionales
- Aplicación de la propuesta de los juegos tradicionales en la utilización del tiempo libre.

## **4. MARCOS DE REFERENCIA**

### **4.1 MARCO CONTEXTUAL**

La Institución Educativa Los Galanes está conformada por tres sedes: El León, el Congo y la sede Central (Los Galanes), en esta última se ofrecen los niveles de Educación Básica Primaria, y es aquí donde se adelanta este proceso investigativo.

Esta sede se encuentra ubicada al sur del corregimiento de Las Galanes, el cual limita al Este con la vereda El Corozo, al Sur con la vereda Pisa flores, al Oeste con la vereda el Congo, y al Norte con la vereda El León y la vereda Nueva Esperanza # 1. Esta ubicación la convierte en epicentro del proceso educativo en la región, pues a ella asisten niños y jóvenes de estos lugares para terminar sus estudios básicos. Los cuales hoy son padres de familia pertenecientes a la Institución, y como no fueron motivados a aprovechar el tiempo libre de manera adecuada, estos no están educados para dar.

Esta localidad posee aproximadamente 600 habitantes, los cuales en su mayoría terminaron estudios de Básica Primaria y Secundaria, otros finalizaron la Educación Media y siguieron alguna carrera técnica. Es decir, que estas personas tienen por lo menos un nivel formativo que les permite ayudar a sus hijos en el proceso de aprendizaje. La mayoría de las personas se dedica a las labores del campo, aunque no se cuente con terrenos propios para cultivar, lo hacen en tierra para el pasto del ganado; otros trabajan como jornaleros en las grandes haciendas de terratenientes, recibiendo un pago muy bajo por sus servicios. En cuanto al aspecto cultural, en la comunidad se llevan a cabo festividades propias de la región como: Carreras a caballo,

fandangos, casetas, fiestas patronales a San José. Otras de las actividades que actualmente se desarrolla fuera de sus eventos escolares es el no aprovechamiento del tiempo libre en actividades que les conlleven a desarrollo juegos tradicionales que les permita compartir de manera sana con sus familias el aprovechamiento del tiempo libre.

## **4.2. MARCO REFERENCIAL**

### **4.2.1. LA LUDICA**

La lúdica<sup>1</sup> se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar.

La lúdica<sup>2</sup> fomenta el desarrollo psico-social, la formación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Si entendemos que la lúdica posee como denominador común la alegría, relacionándose con el alma o espíritu que es el principio de la actividad humana hacia el cultivo de los valores, deberíamos hacer de la escuela una sociedad, así como lo considera Pestalozzi, para quien el juego es elemento decisivo en el proceso educativo

---

<sup>1</sup> ECHEVERRI, Jaime Hernán y GÓMEZ, José Gabriel. Marco teórico investigación sobre la dimensión lúdica del maestro en formación, 2009. <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>

<sup>2</sup> DIAZ MEJIA, Héctor Ángel La función lúdica del sujeto. “Una interpretación teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas”. Editorial magisterio. Bogotá. 2002

pues enriquece el sentido de responsabilidad y fortalece las normas de cooperación, elemento fundamental de la educación.

LA ESTRATEGIA LÚDICA. Es una metodología de enseñanza aprendizaje de carácter participativo y dialógica, impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores.

En la actualidad, la pedagogía es el conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación, entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana y que se desarrolla de manera social.

La pedagogía, por lo tanto, es una ciencia aplicada con características psicosociales que tiene la educación como principal interés de estudio.

#### 4.2.2. PEDAGOGIA

El objeto de estudio de la Pedagogía<sup>3</sup> es la educación, tomada ésta en el sentido general que le han atribuido diversas legislaciones internacionales, como lo referido en documentos de la UNESCO. Así, también es posible encontrar la palabra formación como objeto de estudio de la Pedagogía, siendo educación y formación vocablos en tal contexto.

La pedagogía estudia a la educación como fenómeno complejo y multirreferencial, lo que indica que existen conocimientos provenientes de otras ciencias y disciplinas que le pueden ayudar a comprender lo que es la educación, ejemplos de ello son la Historia, la Sociología, la Psicología y la Política, entre otras.

---

<sup>3</sup> <http://definicion.de/pedagogia> revisado el 24 de abril del 2015 Lee todo en: Concepto de pedagogía - Definición, Significado y Qué es <http://definicion.de/pedagogia/#ixzz3jYuayKua>

A pesar de que se piensa que es una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con el fin de conocerla, analizarla y perfeccionarla, y a pesar de que la pedagogía es una ciencia que se nutre de disciplinas como la sociología, la economía, la antropología, la psicología, la historia, la medicina, etc., es preciso señalar que es fundamentalmente filosófica y que su objeto de estudio es la “formación”, es decir en palabras de Hegel, de aquel proceso en donde el sujeto pasa de una “conciencia en sí” a una “conciencia para sí” y donde el sujeto reconoce el lugar que ocupa en el mundo y se reconoce como constructor y transformador de éste

Para Francisco Larroyo es un proceso por obra del cual las nuevas generaciones se apropian y transmiten a otras en forma de normas, códigos y hábitos, para los bienes culturales de una comunidad. Esta transmisión puede o no ser intencional, por lo que adopta diversas modalidades, que para el campo pedagógico son necesarias distinguir. La educación formal, no formal e informal<sup>4</sup>.

La educación formal hace referencia al sistema educativo estructurado en función de determinados planes y programas de estudio y contempla una educación sistematizada, jerarquizada y progresiva, con una meta de enseñanza internacional para alcanzar aprendizajes conscientes. Dentro de este ámbito se contemplan los medios de difusión masiva.

Los procesos de aprendizaje propiciados ocurren en forma sistemática, no jerarquizada y frecuentemente sin una intencionalidad explícita y se encuentran integrados a la acción individual de la cual resultan y a la cual orientan. La familia, los grupos pares, los centros religiosos, de trabajo y recreo, así como los medios de difusión masiva, son los principales ámbitos donde la modalidad de educación informal tiene lugar.

---

<sup>4</sup> LARROYO, Francisco. Historia General de la Pedagogía. Editorial Alianza. Madrid, 1982, PG 89



Para obtener resultados fidedignos, la pedagogía se apoya en la Didáctica cuyo estudio se centra en la enseñanza, teniendo como marco de referencia los procesos de enseñanza-aprendizaje y los métodos empleados para logra un objetivo establecido.

La pedagogía es teórica y práctica. Teórica en la medida que caracteriza la cultura, identifica problemas y necesidades culturales que pueden ser solucionadas con cambios por vía educativa y, estudia la experiencia educativa y, práctica, porque parte de su saber se construye en la práctica educativa.

#### **4.2.3. CULTURA.**

El término cultura<sup>5</sup> proviene del latín *cultus* que a su vez deriva de la voz *colere* que significa cuidado del campo o del ganado. Hacia el siglo XIII, el término se empleaba para designar una parcela cultivada, y tres siglos más tarde había cambiado su sentido como estado de una cosa, al de la acción: el cultivo de la tierra o el cuidado del ganado

El uso de la palabra cultura fue variando a lo largo de los siglos. En el latín hablado en Roma significaba inicialmente “cultivo de la tierra”, y luego, por extensión metafóricamente, “cultivo de las especies humanas”. Alternaba con civilización, que también deriva del latín y se usaba como opuesto a salvajismo, barbarie o al menos rusticidad. Civilizado era el hombre educado.

Desde el siglo XVIII, el romanticismo impuso una diferencia entre civilización y cultura. El primer término se reservaba para nombrar el desarrollo económico y tecnológico, lo material; el segundo para referirse a lo “espiritual”, es decir, el “cultivo” de las facultades intelectuales. En el uso de la palabra “Cultura” cabía, entonces, todo lo que tuviera que ver con la filosofía, la ciencia, el arte, la religión, etc. Además, se entendía la cualidad

---

<sup>5</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Cultura>

de “culto” no tanto como un rasgo social sino como individual. Por eso podía hablarse de, por ejemplo, un hombre “culto” o “inculto” según hubiera desarrollado sus condiciones intelectuales y artísticas

**4.2.4 JUEGOS TRADICIONALES.** Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de dónde se desarrollen.

El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar.

Algunos de estos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compite con la popularidad de otros deportes convencionales. Algunos ejemplos: la petanca, el chito, los bolos, la rana, etc.

Entre estos, podríamos encontrar juegos que con el tiempo se han convertido en verdaderos deportes ligados a una región, y que sólo se practican en ella, llegando a formar parte de las tradiciones culturales. El origen de los juegos y deportes tradicionales está ligado al propio origen de ese pueblo, por ello, los denominan juegos o deportes autóctonos. Algunos ejemplos son: la lucha canaria, el silbo, el palo canario, la soga tira, la pelota mano y el lanzamiento de barra.

Los juegos tradicionales constituyen una manifestación cultural, que son resultado del legado generacional de todas aquellas actividades de carácter lúdico que se originan en

la remota historia de los pueblos y de su subsecuente evolución cultural, por lo que se transmiten en una comunidad determinada, definida por pautas culturales propias.

Los juegos tradicionales constituyen una manifestación cultural, que son resultado del legado generacional de todas aquellas actividades de carácter lúdico que se originan en la remota historia de los pueblos y de su subsecuente evolución cultural, por lo que se transmiten en una comunidad determinada, definida por pautas culturales propias.

Carmen Cervantes Trigueros:<sup>6</sup> Juegos populares. Aquella manifestación lúdica, arraigada en una sociedad muy difundida en una población, que generalmente se encuentra ligado a conmemoraciones de carácter folclórico. Juegos como el bote, cromos, chapas, las sillas, las cuatro esquinas, ratón que te pilla el gato, las estatuas, el trompo, el escondite, el yo-yo, a la zapatilla por detrás, el corro de la patata, el patio de mi casa, el látigo, pies quietos, la goma elástica, etc.

Juegos tradicionales. Son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado. Juegos como: la comba, el burro, el pañuelo, Antón Pirulelo, a tapar la calle, las chinatas, la gallina ciega, te invito, el cochecito leré, soy la reina de los mares, a la sillita de la reina, los hoyos, ¿dónde están las llaves?, tirar de la soga, piperigaña, al pasar la barca, cara o cruz, el pino, etc.

La autora citada, hace una breve definición de los juegos populares y tradicionales y de los cuales se puede concluir, que son aquellos juegos que para su realización no revisten de mayor complejidad, sino que se pueden realizar con elementos mínimos de la naturaleza (arena, piedra, ramas, etc.) y al aire libre, entre los cuales podemos encontrar la lleva, el escondite, quemados, la comida, etc.

---

<sup>6</sup> <http://juegosyjuguetesdelaabuela.blogspot.com/2010/05/juegos-populares-y-tradicionales.html>

## **5. DISEÑO METODOLÓGICO**

### **5.1 TIPO DE INVESTIGACION**

El método a seguir es el etnográfico, porque permite hacer una observación directa de la muestra: cómo es su cultura, costumbres, en el habla común, en el empleo de las horas libres, cómo se desenvuelven dentro de su comunidad y qué personas están directa o indirectamente vinculadas en ésta.

Este método permite aplicar encuestas o entrevistas para obtener la información necesaria para detectar de una mejor manera el eje del problema. Permite también una empatía o acercamiento, un mejor análisis e interpretación de los mismos.

Este método le permite a los investigadores emplear diversas técnicas y medios que le sirvan de soporte para consolidar y ampliar las observaciones que se estén haciendo, después del análisis y la interpretación de los datos obtenidos, también es importante porque si se utilizan las perspectivas “emit” y “etic” se va a entender mejor la comunidad objeto de estudio. Este método ofrece unos pasos que permiten la organización de la investigación, y tres momentos que son importantes y le dan forma científica al proyecto en ejecución.

### **5.2 POBLACION Y MUESTRA**

#### **Población**

Para la realización del presente proyecto se seleccionó una muestra de 25 estudiantes de la institución educativa Los Galanes correspondientes al grado cuarto de básica primaria, las edades de los estudiantes está referenciada así: 25 estudiantes mixtos de

los cuales 12 niñas y 13 niños cuyas edades son 5 niñas y 8 niños de 9 años, 5 niñas y 3 niños de 10 años, 2 niñas y 2 niños de 11 años. En relación al hábitat el 90% vive en el corregimiento y el 10% en fincas aledañas en donde sus padres son jornaleros en el agro para así devengar el sustento, el 80% de los padres son analfabetas, mientras el 20% apenas terminó la primaria.

## **Muestra**

La muestra está referenciada por 10 estudiantes que corresponden al universo de la población los cuales emplean su tiempo libre en actividades tales como: jugar en la calle, apostar carreras; estas actividades poco productivas para su educación integral ya que no existe una orientación adecuada por parte de los padres de familia y docentes, de igual forma la comunidad no les brinda un ambiente adecuado para que el niño aproveche el tiempo libre de manera sana.

## **5.3 INSTRUMENTOS**

Para la recolección de datos se elaboraron tres encuestas dirigidas así:

La primera, aplicada a los padres de familia cuyo objetivo era determinar el grado de conocimiento por parte de los padres en relación a las actividades que realizaban sus hijos en el tiempo libre. (Ver anexo A)

La segunda, dirigida a los docentes para determinar cómo orientan ellos a sus estudiantes en el aprovechamiento del tiempo libre. (Ver anexo B)

Finalmente, se encuestó a los estudiantes para reconocer las actividades que ellos realizaban en sus tiempos libres (Ver anexo C)

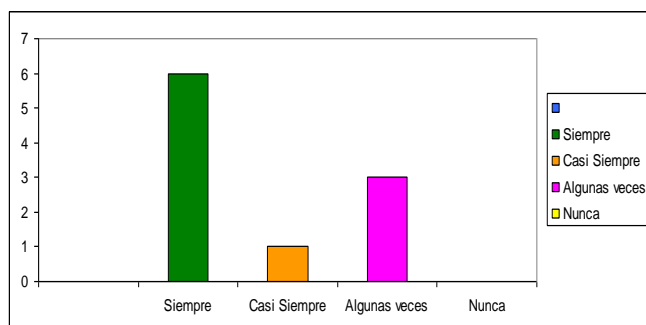
## 5.4 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN

### 5.4.1. .ANALISIS DE ENCUESTA A ESTUDIANTES

**TABLA ESTUDIANTES 1 ¿Pregunta Le gusta jugar en los ratos libres?**

Siempre	6
Casi siempre	1
A veces	3
Nunca	0
Total	10

**GRAFICA ESTUDIANTES 1 ¿Le gusta jugar en los ratos libres?**



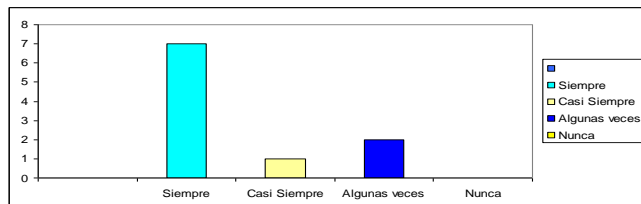
**FUENTE LOS AUTORES**

El análisis de las encuestas refleja que a los niños, les gusta jugar en los ratos libres, ya que de los 10 estudiantes encuestados 6 respondieron que siempre juegan

**TABLA ESTUDIANTES 2 ¿Se divierten jugando?**

Siempre	7
Casi Siempre	1
A veces	2
Nunca	0
Total	10

**GRAFICA ESTUDIANTES 2 ¿Se divierten jugando?**



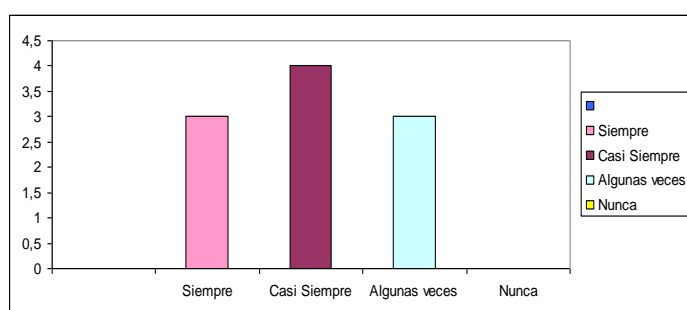
**FUENTE LOS AUTORES**

Es evidente evidencia que los niños se divierten jugando, 7 respondieron que si se divierten cuando juegan.

**TABLA ESTUDIANTES 3 ¿Sus padres le permiten jugar en la casa en los ratos libres?**

Siempre	3
Casi siempre	4
A veces	3
Nunca	0
Total	10

**GRAFICA ESTUDIANTES 3 ¿Sus padres le permiten jugar en la casa en los ratos libres**



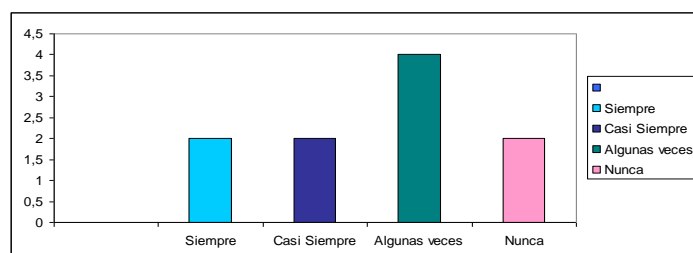
**FUENTE LOS AUTORES**

No siempre los padres les permiten a los niños jugar en los ratos libres. Solo 3 estudiantes respondieron que los padres siempre les permiten jugar en la casa.

**TABLA ESTUDIANTES 4 ¿Sus padres juegan con usted en los ratos libres?**

Siempre	2
Casi siempre	2
A veces	4
Nunca	2
Total	10

**GRAFICA ESTUDIANTES 4 ¿Sus padres juegan con usted en los ratos libres?**



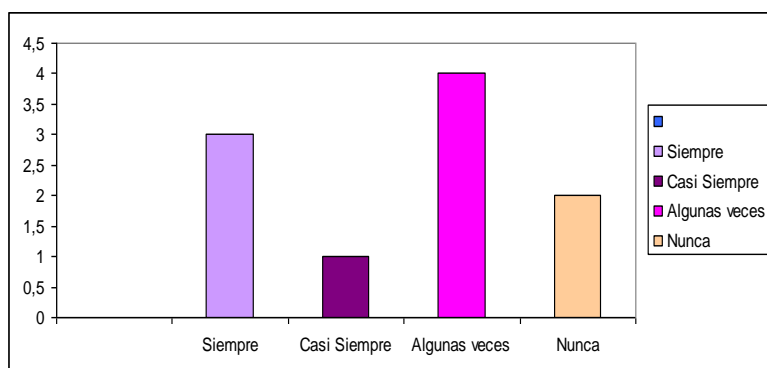
**FUENTE LOS AUTORES**

A los padres no les gusta jugar con sus hijos en los ratos libres. 4 de los 10 estudiantes respondieron que algunas veces sus los padres juegan con ellos

**TABLA ESTUDIANTES 5: ¿La escuela realiza actividades donde esté presente el juego?**

Siempre	3
Casi siempre	1
A veces	4
Nunca	2
Total	10

**GRAFICA ESTUDIANTES 5¿La escuela realiza actividades donde esté presente el juego?**



#### **FUENTE LOS AUTORES**

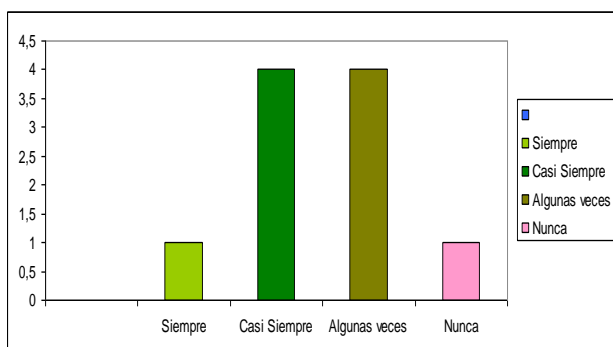
La escuela no les ofrece a los niños actividades donde esté presente el juego.4 estudiantes respondieron que algunas veces juegan en la escuela

**TABLA ESTUDIANTES 6Los profesores no motivan a los estudiantes a jugar en los ratos libres.**

Siempre	2
Casi siempre	0
A veces	6
Nunca	2
Total	10



**GRAFICA ESTUDIANTES 6: Los profesores no motivan a los estudiantes a jugar en los ratos libres.**



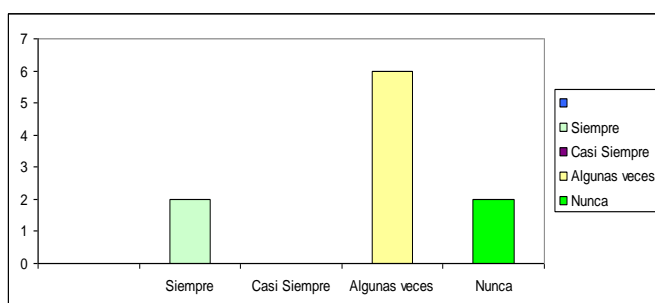
**FUENTE LOS AUTORES**

Los profesores no motivan a los estudiantes a jugar en los ratos libres.

**TABLA ESTUDIANTES 7 ¿La escuela le permite utilizar los juegos didácticos en los ratos libres?**

Siempre	1
Casi siempre	4
A veces	4
Nunca	1
Total	10

**GRAFICA ESTUDIANTES 7¿La escuela le permite utilizar los juegos didácticos en los ratos libres?**



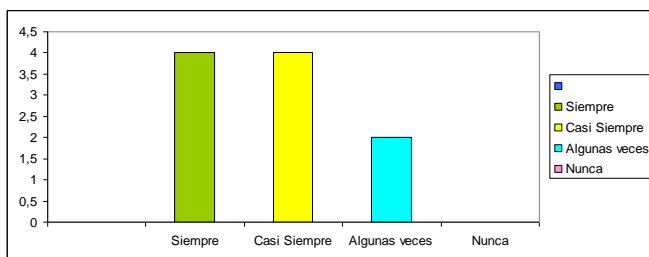
**FUENTE LOS AUTORES**

No siempre a los niños les es permitido jugar con los juegos didácticos.

**TABLA ESTUDIANTES 8 ¿Lo dejan ver televisión en los ratos libres?**

Siempre	4
Casi siempre	4
A veces	2
Nunca	0
Total	10

**GRAFICA ESTUDIANTES 8 ¿Lo dejan ver televisión en los ratos libres?**



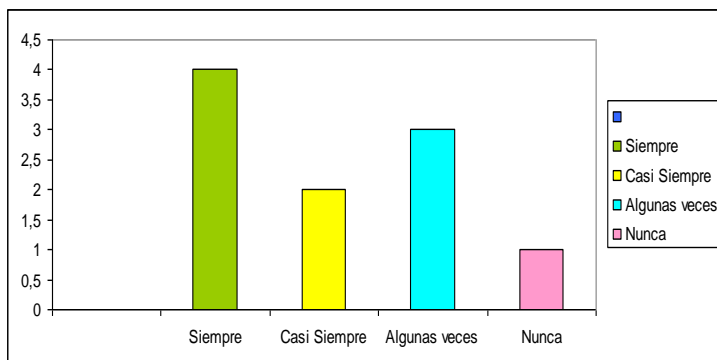
**FUENTE LOS AUTORES**

Los niños ven bastante televisión en los ratos libres.

**TABLA ESTUDIANTES 9 ¿En sus ratos libres entra a salas de Internet o video juegos?**

Siempre	4
Casi siempre	2
A veces	3
Nunca	1
Total	10

**GRAFICA ESTUDIANTES 9 ¿En sus ratos libres entra a salas de Internet o video juegos?**



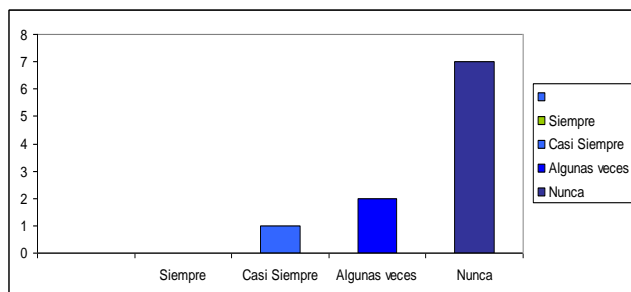
**FUENTE LOS AUTORES**

Los estudiantes respondieron que siempre visitan las salas de Internet y video.

**TABLA ESTUDIANTES 10 ¿En sus ratos libres visitas lugares como: billares, estaderos, galleras, etc.?**

Siempre	0
Casi siempre	1
A veces	2
Nunca	7
Total	10

**GRAFICA ESTUDIANTES 10 ¿En sus ratos libres visitas lugares como: billares, estaderos, galleras, etc.?**



**FUENTE LOS AUTORES**

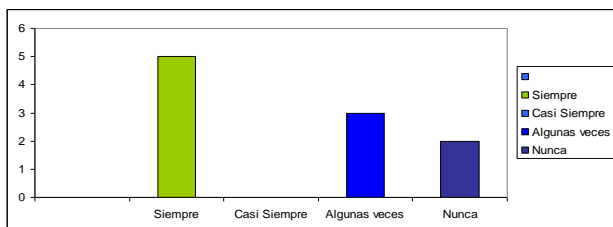
Los niños no visitan los sitios poco aptos para ellos.

#### 5.4.2. ANALISIS DE ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

**TABLA DE PADRES 1 ¿Juega usted con sus hijos en sus ratos libres?**

Siempre	5
Casi siempre	0
A veces	3
Nunca	2
Total	10

### GRAFICA PADRES 1 ¿Juega usted con sus hijos en sus ratos libres?



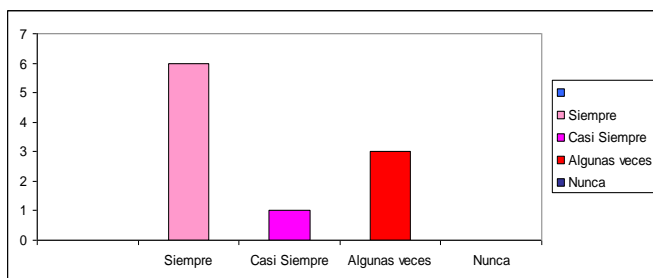
**FUENTE LOS AUTORES**

Los padres juegan con sus hijos en los ratos libres, 5 de ellos que corresponde al 50% de los encuestados respondieron que si

### TABLA DE PADRES 2 ¿Le habla a sus hijos de aprovechar bien el tiempo libre?

Siempre	6
Casi siempre	1
A veces	3
Nunca	0
Total	10

### GRAFICA PADRES 2 ¿Le habla a sus hijos de aprovechar bien el tiempo libre?



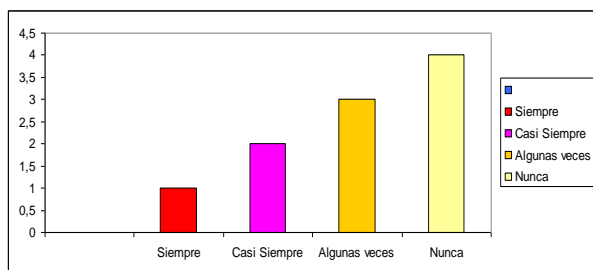
**FUENTE LOS AUTORES**

Los padres si le hablan a sus hijos de aprovechar el tiempo libr, 6 de ellos rpondieron que siempre

### TABLA DE PADRES 3 ¿Juega usted o algún miembro de la familia, algunos juegos tradicionales?

Siempre	1
Casi siempre	2
A veces	3
Nunca	4
Total	10

### GRAFICA PADRES 3¿Juega usted o algún miembro de la familia, algunos juegos tradicionales?



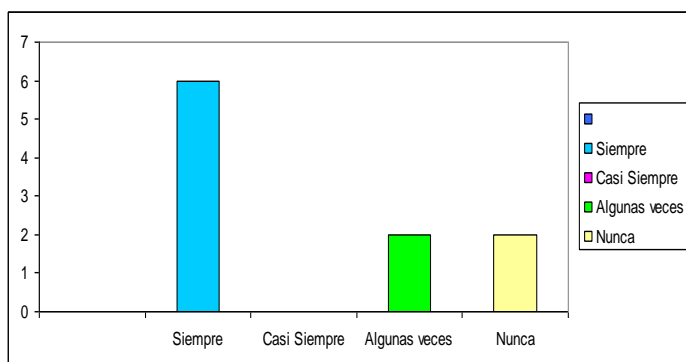
FUENTE LOS AUTORES

Se evidencia que al interior de los hogares no se practican los juegos tradicionales. El análisis muestra que

### TABLA DE PADRES 4¿Les permite los padres jugar a sus hijos en los ratos libres?

Siempre	6
Casi siempre	0
A veces	2
Nunca	2
Total	10

### GRAFICA PADRES 4¿Les permiten los padres jugar a sus hijos en los ratos libres?



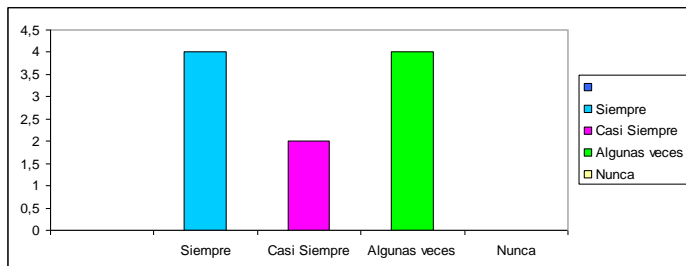
FUENTE LOS AUTORES

Los padres siempre les permiten jugar a sus hijos, 6 padres respondieron que sí.

**TABLA DE PADRES 5 ¿Lo deja ver televisión todos los días?**

Siempre	4
Casi siempre	2
A veces	4
Nunca	0
Total	10

**GRAFICA PADRES 5¿Lo deja ver televisión todos los días?**



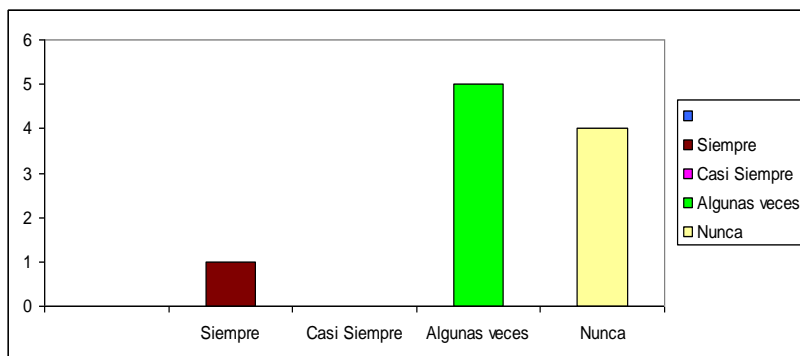
**FUENTE LOS AUTORES**

Se les permite a los niños ver televisión en los ratos libres, siempre

**TABLA DE PADRES 6 ¿Sus hijos asisten salas de Internet en los ratos libres?**

Siempre	4
Casi siempre	2
A veces	4
Nunca	0
Total	10

**GRAFICA PADRES 6¿Sus hijos asisten salas de Internet en los ratos libres?**



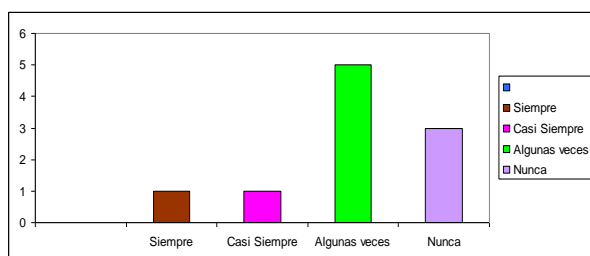
**FUENTE LOS AUTORES**

No es muy concurrida la asistencia de los niños a las salas de Internet según los padres.

**TABLA DE PADRES 7: ¿Supervisa las páginas a las que entra su hijo en Internet?**

Siempre	1
Casi siempre	1
A veces	5
Nunca	3
Total	10

**GRAFICA PADRES 7: ¿Supervisa las páginas a las que entra su hijo en Internet?**



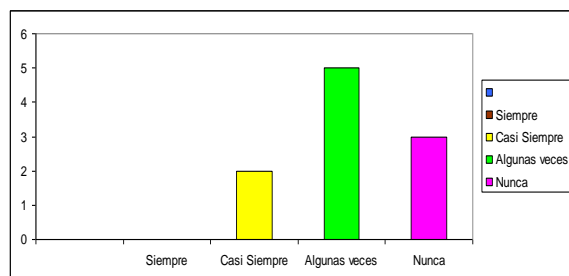
**FUENTE LOS AUTORES**

Son pocos los padres que supervisan las páginas a las que su hijo entra en Internet.

**TABLA DE PADRES 8: ¿Le permite a sus hijos jugar videojuegos?**

Siempre	1
Casi siempre	1
A veces	5
Nunca	3
Total	10

**GRAFICA PADRES 8: ¿Les permite a sus hijos jugar videojuegos?**



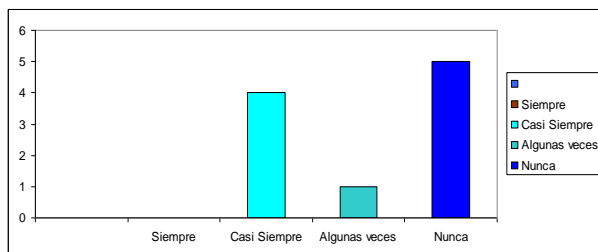
**FUENTE LOS AUTORES**

Algunas veces los estudiantes entran a salas de video juegos.

**TABLA DE PADRES 9 ¿Está usted pendiente del tiempo que le dedica su hijo a los videojuegos?**

Siempre	1
Casi siempre	1
A veces	5
Nunca	3
Total	10

**GRAFICA PADRES 9 ¿Está usted pendiente del tiempo que le dedica su hijo a los videojuegos?**



**FUENTE LOS AUTORES**

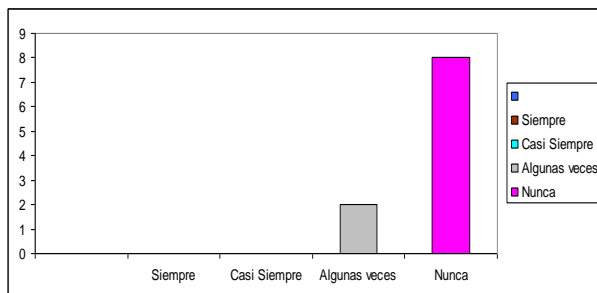
Los padres no le ponen cuidado al tiempo que sus hijos duran dentro de salas de video juego

**TABLA DE PADRES 10: ¿ Su hijo frecuenta lugares no permitidos para los niños?**

Siempre	1
Casi siempre	1
A veces	5
Nunca	3
Total	10

**GRAFICA PADRES 10:**

**¿Su hijo frecuenta lugares no permitidos para los niños?**



**FUENTE LOS AUTORES**



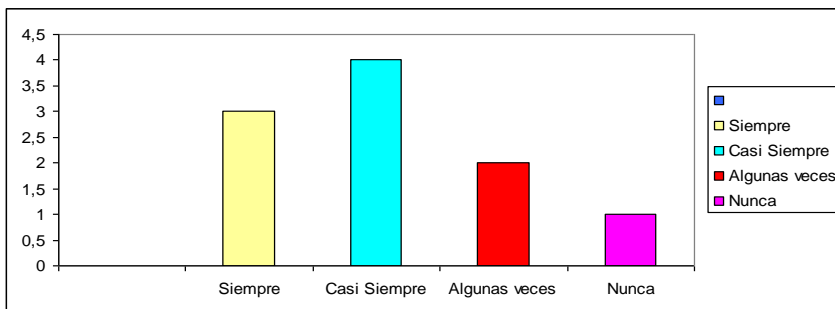
Según los padres los estudiantes no entran en lugares prohibidos para ellos.

#### 5.4.4. ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

**TABLA DOCENTES 1 ¿Motiva sus clases a través del juego?**

Siempre	3
Casi siempre	4
A veces	2
Nunca	1
Total	10

**GRAFICA DOCENTES 1¿Motiva sus clases a través del juego?**



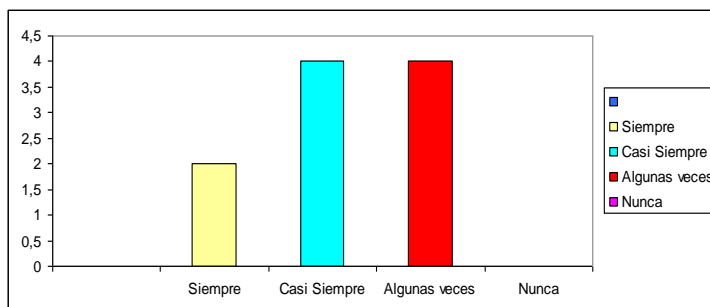
**FUENTE LOS AUTORES**

Los niños son pocos motivados a través del juego

**TABLA DOCENTES 2: ¿Realiza la escuela actividades lúdicas utilizando juegos tradicionales?**

Siempre	2
Casi siempre	4
A veces	4
Nunca	0
Total	10

**GRAFICA DOCENTES 2¿Realiza la escuela actividades lúdicas utilizando juegos tradicionales?**



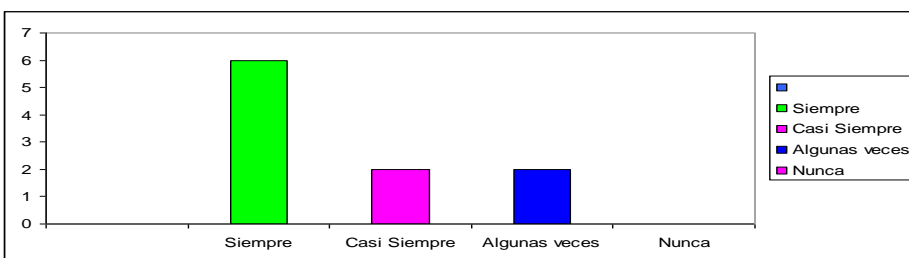
**FUENTE LOS AUTORES**

La escuela organiza pocas actividades utilizando los juegos tradicionales.

**TABLA DOCENTES 3 ¿Participa en las actividades lúdico y/o recreativas de la escuela?**

Siempre	6
Casi siempre	2
A veces	2
Nunca	0
Total	10

**GRAFICA DOCENTES 3 ¿Participa en las actividades lúdico y/o recreativas de la escuela?**



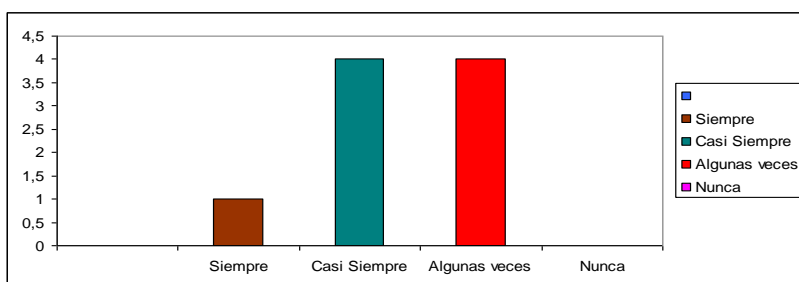
**FUENTE LOS AUTORES**

Los docentes siempre están prestos a participar en actividades lúdico-recreativas.

**TABLA DOCENTES 4: ¿Se integra en los juegos de los estudiantes en los ratos libres?**

Siempre	1
Casi siempre	4
A veces	4
Nunca	0
Total	10

**GRAFICA DOCENTES 4 ¿Se integra en los juegos de los estudiantes en los ratos libres?**



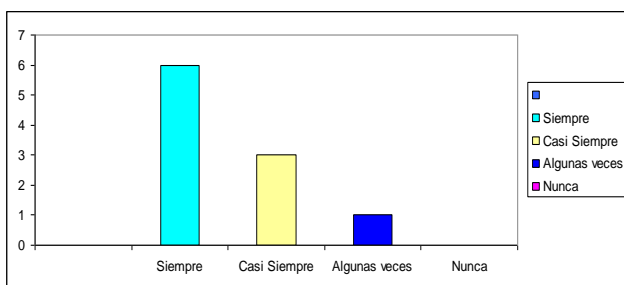
### FUENTE LOS AUTORES

Los docentes nunca se integran en los juegos de los estudiantes

### ¿TABLA DOCENTES 5 ¿Permite que los estudiantes manipulen los juegos didácticos en los ratos libres?

Siempre	6
Casi siempre	3
A veces	1
Nunca	0
Total	10

### GRAFICA DOCENTES 5Permite que los estudiantes manipulen los juegos didácticos en los ratos libres



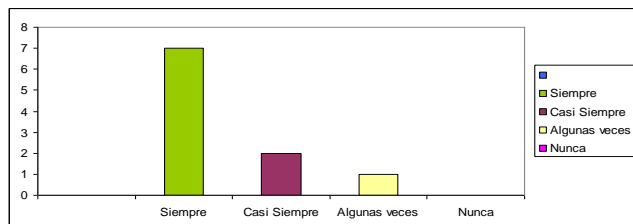
### FUENTE LOS AUTORES

Los estudiantes sí manipulan los juegos didácticos.

### TABLA DOCENTES 6: ¿Cree usted que se debería utilizar los juegos tradicionales en las actividades lúdicas que planea la escuela?

Siempre	6
Casi siempre	3
A veces	1
Nunca	0
Total	10

### GRAFICA DOCENTES 6¿Cree usted que se debería utilizar los juegos tradicionales en las actividades lúdicas que planea la escuela



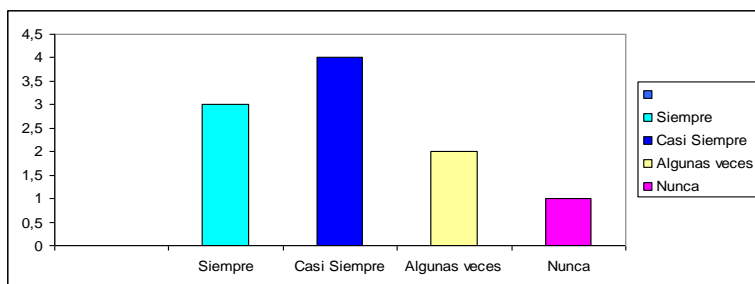
#### FUENTE LOS AUTORES

Los docentes están de acuerdo que se deben utilizar los juegos tradicionales en las actividades lúdicas

**TABLA DOCENTES 7: ¿Motiva a sus estudiantes a aprovechar el tiempo libre en actividades lúdicas?**

Siempre	3
Casi siempre	4
A veces	2
Nunca	1
Total	10

**GRAFICA DOCENTES 7: ¿Motiva a sus estudiantes a aprovechar el tiempo libre en actividades lúdicas?**



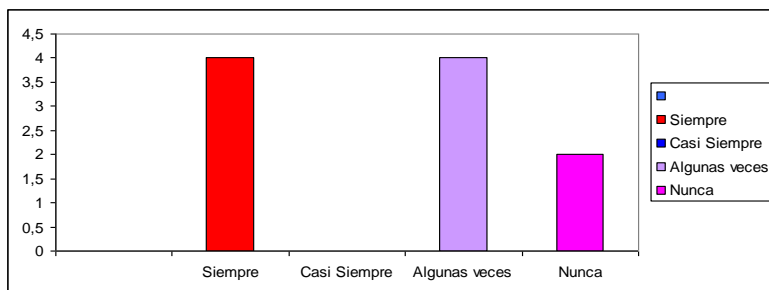
#### FUENTE LOS AUTORES

Los estudiantes son poco motivados a aprovechar el tiempo libre con actividades lúdicas

**TABLA DOCENTES 8 ¿Piensa usted que los estudiantes hacen buen uso del Internet?**

Siempre	3
Casi siempre	4
A veces	2
Nunca	1
Total	10

**GRAFICA DOCENTES 8: ¿Piensa usted que los estudiantes hacen buen uso del Internet?**



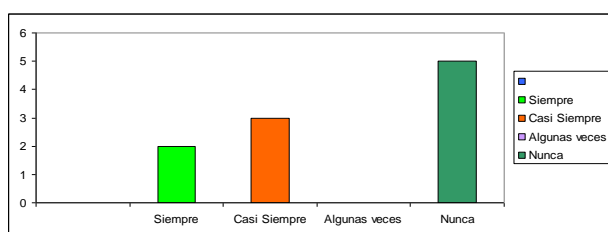
### FUENTE LOS AUTORES

Los estudiantes hacen buen uso del Internet.

**TABLA DOCENTES 9 ¿Tiene conocimiento de lo que hacen los estudiantes en los ratos libres?**

Siempre	3
Casi siempre	4
A veces	2
Nunca	1
Total	10

**GRAFICA DOCENTES 9 ¿Tiene conocimiento de lo que hacen los estudiantes en los ratos libres?**



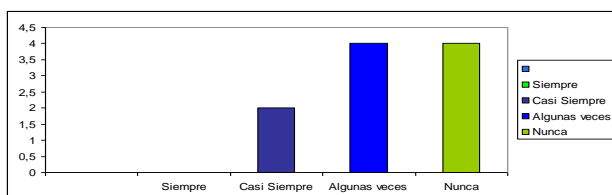
### FUENTE LOS AUTORES

Los docentes no saben que hacen los estudiantes en los ratos libres.

**TABLA DOCENTES 10 ¿Cree que los estudiantes durante su tiempo libre entran en sitios donde encuentra diversión poco sana?**

Siempre	3
Casi siempre	4
A veces	2
Nunca	1
Total	10

**GRAFICA DOCENTES 10 ¿Cree que los estudiantes durante su tiempo libre entran en sitios donde encuentra diversión poco sana**



### FUENTE LOS AUTORES

Los estudiantes en los ratos libres no entran a lugares prohibidos para ellos.

### **5.5. Diagnóstico**

Aplicadas las encuestas hechas su análisis se encontró que los padres de familias aseguran le hablan a sus hijos de aprovechar el tiempo libre, más sin embargo la realidad es que los estudiantes en este tiempo ven mucha televisión; asisten a salas de video, deambulan mucho por la calle. También se encontró que los padres no están pendientes del tiempo que duran sus hijos en salas de video juegos y tampoco supervisan las páginas que visitan los jóvenes de Internet.

Los docentes por su parte están de acuerdo que se debe utilizar los juegos tradicionales en las actividades lúdicas de la escuela pero no siempre motivan sus clases utilizando juegos y sólo algunas veces se integran en los juegos del estudiante. La Institución Educativa tampoco utiliza los juegos tradicionales en las actividades lúdicas.

## 6. PROPUESTA

# 6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN



ILUSTRACIÓN 1

<http://listas.20minutos.es/lista/juegos-populares-y-tradicionales-de-toda-la-vida-348249/>

# CON LOS JUEGOS TRADICIONALES ME DIVIERTO, COMPARTO Y APROVECHO EL TIEMPO LIBRE

## 6.1 TÍTULO

LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA LÚDICA – PEDAGÓGICA EN EL APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE.

## 6.2 DESCRIPCIÓN

Con base en los datos recolectados se detectó que los estudiantes del grado 4° de la Institución Educativa Los Galanes en su tiempo libre realizar actividades poco productivas para su desarrollo integral; y que no cuentan con la orientación de sus padres para el aprovechamiento de éste. Por tal razón el grupo investigador propone una serie de actividades lúdico recreativas que conlleven al estudiante a aprovechar mejor su tiempo.

Las actividades a desarrollar en dicha propuesta tienen como objetivo motivar a los estudiantes acerca de la existencia de los juegos tradicionales para que se diviertan, compartan, se integren y a la vez aprovechen mejor el tiempo. Dentro de estas actividades los estudiantes tendrán la oportunidad de construir algunos instrumentos como (yoyo, chinchina, baleros y otros) que son realizadas con materiales del medio y muy fácil de realizar.

Los juegos tradicionales que se escogieron son bastante conocidos en nuestro medio y seguro del agrado de los estudiantes.



### 6.3 JUSTIFICACIÓN

Utilizar bien el tiempo libre es la actitud positiva del individuo hacia la vida en el desarrollo de actividades para el tiempo, que le permitan trascender los límites de la conciencia y el logro del equilibrio biológico, psicológico y social, que dan como resultado una mejor calidad de vida. Aprovechar el tiempo libre utilizando juegos como la gallina ciega, aros y botellas, las canicas, las carreras encostaladas y otros, servirán para cambiar la actitud de los jóvenes de la Institución Educativa Los Galanes y a la vez se contribuye a tan anhelado desarrollo integral del ser humano.

La recreación se utiliza como un recurso de vida que busca producir en cada persona momentos agradables y satisfactorias en los que se puede interactuar.

Con esta propuesta se beneficiará toda la comunidad educativa, la cual tiene un compromiso moral con los jóvenes, ya que ellos serán los hombres del mañana y será satisfactorio para ellos verlos crecer y desarrollarse como persona en un ambiente sano



**Ilustración 2**

<http://listas.20minutos.es/lista/juegos-populares-y-tradicionales-de-toda-la-vida-348249/>

## **6.4 OBJETIVO**

Utilizar los juegos tradicionales como una estrategia lúdica pedagógica en el aprovechamiento del tiempo libre.

## **6.5 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES**

### **Actividad No. 1**

Título: Jugando con el viento

Objetivo. Despertar en los estudiantes la creatividad y alegría de la vivencia de los valores a través del festival de la cometa. Implementando con ello un estilo de vida y buena disponibilidad.

Contenido. Aprovechamiento del tiempo libre

Descripción.

- Elaboración de cometas por los estudiantes
- Desplazamiento de los estudiantes al campo
- Motivación e instrucciones para elevar la cometa
- Una vez elevadas las cometas se tendrán en cuenta la más alta, la más pequeña, la más grande y la más curiosa.
- Retirada

Personas responsables

Docentes, estudiantes y padres de familia

Beneficiarios. Estudiantes

Recursos: Humanos y físicos

Evaluación. Realizada la actividad Jugando con el viento, los estudiantes despertarán la creatividad y vivirán la alegría, fomentándose en valores para un mejor estilo de vida.

## Actividad No. 2

Título: Tarde recreativa

Objetivo. Integrar al estudiante con sus familias, utilizando las carreras encostaladas como actividad recreativa.

Contenido Lazos familiares



### Ilustración 3

Fuente <http://listas.20minutos.es/lista/juegos-populares-y-tradicionales-de-toda-la-vida-348249/>

Descripción:

- Cada participante se mete dentro de un costal
- A la señal, los participantes, parten hacia la meta indicada, previamente saltando a pie, junto con sus piernas dentro del costal.
- Los encostalados saltarán por parejas clasificadas en categorías de adultos y niños, los cuales al llegar a la meta deberán hacer acciones como: saltar, saltar de espalda, saltar agarrados, haciendo círculos, bailando al son de la música
- Personas responsables: Docentes, estudiantes y padres de familia

Beneficiarios: Estudiantes

Recursos: Humanos y físicos

Evaluación. Realizadas las carreras en costales los estudiantes estarán en disposición de recrearse, divertirse y compartir.

### Actividad No. 3

Título. Juguemos a la gallina ciega



Ilustración 4

FUENTE [Fhttp://listas.zumimutos.es/lista/juegos-populares-y-tradicionales-de-toda-la-vida-348249/](http://listas.zumimutos.es/lista/juegos-populares-y-tradicionales-de-toda-la-vida-348249/)  
consultado julio 24 del 2015

Objetivo. Desarrollar la comunicación a través de la estrategia La gallina ciega.

Contenido. La comunicación

Descripción:

- Los participantes hacen un círculo dentro de él ubican otro con los ojos vendados.
- El juego comienza cuando los niños del círculo preguntan:
  - La gallinita ciega: qué se te ha perdido?
  - Una aguja en un dedal – responde la gallina.
  - Pues échate a buscarla, porque yo la tengo y no te la he de dar.

Al oír esto la gallinita trata de coger a uno de los jugadores. Estos apartan haciendo ruido para atraparla y luego huirle. Cuando la gallinita atrapa a un jugador, este último toma su lugar.

Personas responsables: Docentes, estudiantes

Beneficiarios: Estudiantes

Recursos: Humanos, físicos

Evaluación: Realizada la actividad “La gallina ciega” los estudiantes desarrollarán una nueva estrategia de comunicación.

#### Actividad No. 4

Elijo y jugando el tiempo voy aprovechando



**Ilustración 6**

FUENTE <http://listas.20minutos.es/lista/juegos-populares-y-tradicionales-de-toda-la-vida-348249/>

Objetivo. Desarrollar la autonomía que conlleve a la elección del juego que prefiera el estudiante.

Contenido: Autonomía

Estrategia. Cada participante escogerá entre el trompo, el yo – yo, la chinchina.

- Una vez escogido el juego se clasificarán por equipos.

Para el juego del trompo el jugador sujeta el cordel por el extremo con el dedo corazón y por medio de una fuerte lanzada arroja el trompo tirando del cordel, que al contacto con alguna superficie lo obligue a bailar.



**Ilustración 7**

FUENTE <http://listas.20minutos.es/lista/juegos-populares-y-tradicionales-de-toda-la-vida-348249/>

- A la señal de todos los participantes lanzan su trompo dentro de un círculo, con el fin de expulsarlas de sus compañeros y tratar a la vez de quedarse en él.
- Los trompos que no caigan dentro del círculo son eliminados al igual que los expulsados.

- Para el juego del yo yo los niños harán cantidades de figura que se puedan hacer con éste y mostrar sus destrezas en el manejo del mismo.
- En el juego de la chinchina, los niños mostrarán sus destrezas y habilidades con el manejo de ésta.

6.5.4.5 Personas responsables: Mayerlin Guerra (licenciada en educación básica), Ximena Bula (licenciada en español), Bladimiro Vergara (Ingeniero), Adalberto de la Espriella (licenciado en básica primaria)

Beneficiarios: Estudiantes

Recursos: Humanos, físicos

Evaluación. Realizada la actividad los estudiantes desarrollarán su autonomía.

### **Actividad No. 5**

Título. Elaborando juegos tradicionales

Objetivo: Poner de manifiesto el acto creativo de los estudiantes

Contenido: Creatividad



### **Ilustración 8**

FUENTE <http://listas.20minutos.es/lista/juegos-populares-y-tradicionales-de-toda-la-vida-348249/>

Elaboración del yo – yo, la coca o balero, cucunua, chinchina, por parte de los estudiantes, con la ayuda de los padres de familia. Utilizando materiales del medio, como tapillas, cocomicos, palas, caja de cartón, etc.

Para la elaboración de yo-yo se toman dos tapas y se perforan en el centro y se unen con un pedacito de madera o alambre grueso y se le coloca una pita.

Para elaborar la cucunua, se dispone una caja con aberturas numeradas por puntos.

Para fabricar la coca, se le hace un orificio pequeño en la parte superior de la cocamico donde se mete una pita y se anuda por debajo y el resto de la pita se amarra por el centro de un palito de 25 cm más o menos.

Para hacer la chinchina se aplanan las tapillas (de gaseosa) se perforan en el centro por donde pasa la pita.

Personas responsables: Docentes, estudiante

Beneficiarios: Estudiantes

Recursos: Humanos, físicos

Evaluación. Realizada la actividad los estudiantes demostraron su creatividad elaborando sus propios instrumentos.

## **Actividad No. 6**

Título: Aros, tirando y puntaje ganando

Objetivo. Propiciar ambiente de esparcimiento y socialización en los estudiantes y su medio.

Contenido. Esparcimiento

Estrategia

Se disponen varias botellas las que tendrán diferentes puntajes. Los participantes se dividen por equipos de igual número.

Cada equipo situado a una distancia preestablecida, lanzan los aros, tratando de insertarlos en las botellas con mayor puntaje.

Personas responsables: Docentes, estudiantes

Beneficiarios: Estudiantes

Recursos: Humanos, físicos

Evaluación. Realizada la actividad los estudiantes dispondrán de mucho esparcimiento y socialización

## Actividad No. 7



### Ilustración 9

FUENTE <http://listas.20minutos.es/lista/juegos-populares-y-tradicionales-de-toda-la-vida-348249/>

Título. Lleva la lleva encantada

Objetivo. Despertar en los estudiantes sentimientos de confraternidad a través del juego la lleva encantada.

Contenido. La fraternidad

Estrategia y actividades

Los participantes se desplazarán libremente, uno de ellos será la lleva.

A la señal la lleva empezará a perseguir a sus compañeros; con el primero que logre atrapar formará el primer eslabón de la cadena.

Unidos por una mano correrán en persecución de los demás. Pudiendo únicamente agarrar compañeros con la mano que les quede libre. Cada jugador que es atrapado, por cualquiera de los extremos de la cadena se unirá a ellos continuando en busca de otros eslabones.

Si la cadena llega a separarse el juego volverá a empezar y el perseguidor inicial será el jugador que permitió la ruptura.

Personas responsables: Docentes, estudiantes

Beneficiarios: Estudiantes

Recursos: Humanos, físicos

Evaluación. Realizada la actividad los estudiantes compartirán sentimientos de fraternidad.



## **7. CONCLUSIONES**

Al culminar esta investigación hemos llegado a las siguientes conclusiones:

El juego se convirtió en un proceso dinámico. Mediante la interacción – lúdica se alcanzó un aprovechamiento del tiempo libre de los estudiantes y construcción de significados.

La lúdica es una actividad permanente que se requiere para el trabajo en las diferentes áreas del conocimiento. Porque más que una estrategia de aprendizaje fue un objeto de estudio.

Aprender a jugar es un proceso que lleva consigo dedicación. La implementación de situaciones promoviendo el interés de los estudiantes la lúdica fue un elemento necesario para facilitar el aprendizaje en cada estudiante.

Con la estrategia implementada se brindó un apoyo a la labor docente en una de las necesidades básicas de los estudiantes de hoy y del futuro, logrando así un desempeño competente en el aprovechamiento del tiempo libre

Finalmente podemos concluir que la aplicación de los talleres permitió un fortalecimiento en el desarrollo de la creatividad, espontaneidad e imaginación de los estudiantes.

## BIBLIOGRAFÍA

ARANGO DE NARVÁEZ, T; INFANTE DE OSPINA, E y LÓPEZ DE BERNAL; M. Juguemos con los niños: para estimular el desarrollo entre 2 a 7 años. 7a edición, Bogotá.

CAMPO SÁNCHEZ, Gladis Elena. El juego en la educación física, Edit. Kenesis

DÍAZ MEJÍA, Héctor Ángel. La función lúdica del sujeto. Bogotá: Cooperativa Ed. Magisterio.

\_\_\_\_\_ La función lúdica del sujeto. “Una interpretación teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas”. Editorial magisterio. Bogotá. 2002

DOMINGUEZ, C. Crear, Construir y Jugar en un mundo de papel UACJ. 2012.

ENCICLOPEDIA SOCIALES DEL ESTUDIANTE. Ed. Alfa. 1999.

GRIJALBO, Diccionario Enciclopédico

LARROYO, Francisco. Historia General de la Pedagogía. Editorial Alianza. Madrid, 1982

NUNES DE ALMEIDA, Pablo. Educación Lúdica. Ed. San Pablo: Santafé de Bogotá.

## WEBGRAFÍA

<http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf> ECHEVERRI, Jaime Hernán y GÓMEZ, José Gabriel. Marco teórico investigación sobre la dimensión lúdica del maestro en formación, 2009.

<http://juegosyjuguetesdelaabuela.blogspot.com/2010/05/juegos-populares-y-tradicionales.html>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Cultura>

[www.eric.ed.gov/JARRETT](http://www.eric.ed.gov/JARRETT). Olga S. El recreo en la escuela primaria. Eric Digests. ED 4675672002-08-00. P.3.

<http://listas.20minutos.es/lista/juegos-populares-y-tradicionales-de-toda-la-vida-348249/> Juegos Populares y Tradicionales de toda la vida

**ANEXOS**

## ANEXOS 1: Encuesta dirigida a docentes

### FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA PARA EL DESARROLLO CULTURAL

#### ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

##### OBJETIVO:

Detectar si los docentes inducen a los estudiantes a aprovechar el tiempo libre utilizando los juegos tradicionales.

1. Motiva sus clases a través del juego?

Siempre ☐ Casi siempre ☐  
Algunas veces ☐ Nunca ☐

2. Realiza la escuela actividades lúdicas utilizando juegos tradicionales?

Siempre ☐ Casi siempre ☐  
Algunas veces ☐ Nunca ☐

3. Participa en las actividades lúdicas y/o recreativas de la escuela?

Siempre ☐ Casi siempre ☐  
Algunas veces ☐ Nunca ☐

4. Se integra en los juegos de los estudiantes en los ratos libres?

Siempre ☐ Casi siempre ☐  
Algunas veces ☐ Nunca ☐

5. Permite que los estudiantes manipulen los juegos didácticos en los ratos libres?

Siempre ☐ Casi siempre ☐  
Algunas veces ☐ Nunca ☐

6. Cree usted que se deberían utilizar los juegos tradicionales en las actividades lúdicas que planea la escuela?

Siempre ☐ Casi siempre ☐  
Algunas veces ☐ Nunca ☐

7. Motiva a sus estudiantes a aprovechar el tiempo libre en actividades lúdicas?

Siempre ☐ Casi siempre ☐  
Algunas veces ☐ Nunca ☐

8. Piensa usted que los estudiantes hacen buen uso del Internet?

Siempre ☐ Casi siempre ☐  
Algunas veces ☐ Nunca ☐

9. Tiene conocimiento de lo que hacen los estudiantes en los ratos libres?

Siempre ☐ Casi siempre ☐  
Algunas veces ☐ Nunca ☐

10. Cree que los estudiantes durante su tiempo libre entran en sitios donde encuentra diversión poco sana.

Siempre ☐ Casi siempre ☐  
Algunas veces ☐ Nunca ☐

## **ANEXOS 2: Encuesta dirigida a estudiantes**

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES  
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA PARA EL DESARROLLO CULTURAL

### **ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES**

#### **OBJETIVO:**

Conocer como los estudiantes de la Institución Educativa Los Galanes aprovechan el tiempo libre

1. Le gusta jugar en los ratos libres?

Siempre ☐ Casi siempre ☐  
Algunas veces ☐ Nunca ☐

2. Se divierte jugando?

Siempre ☐ Casi siempre ☐  
Algunas veces ☐ Nunca ☐

3. Sus padres le permiten jugar en la casa en los ratos libres?

Siempre ☐ Casi siempre ☐  
Algunas veces ☐ Nunca ☐

4. Sus padres juegan con usted en los ratos libres?

Siempre ☐ Casi siempre ☐  
Algunas veces ☐ Nunca ☐

5. La escuela realiza actividades donde esté presente el juego?

Siempre ☐ Casi siempre ☐  
Algunas veces ☐ Nunca ☐

6. Su profesor lo motiva a jugar en los ratos libres?

Siempre ☐ Casi siempre ☐  
Algunas veces ☐ Nunca ☐

7. La escuela le permite utilizar los juegos didácticos en los ratos libres?

Siempre ☐ Casi siempre ☐  
Algunas veces ☐ Nunca ☐

8. Lo dejan ver televisión en los ratos libres?

Siempre ☐ Casi siempre ☐

Algunas veces ☐ Nunca ☐

9. En sus ratos libres entra a salas de Internet o video juegos?

Siempre ☐ Casi siempre ☐

Algunas veces ☐ Nunca ☐

10. En sus ratos libres visitas lugares como: billares, estaderos, galleras, etc.?

Siempre ☐ Casi siempre ☐

Algunas veces ☐ Nunca ☐

### ANEXOS 3: Encuesta dirigida a padres de familia

#### FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA PARA EL DESARROLLO CULTURAL

##### ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

###### OBJETIVO:

El siguiente instrumento tiene como objetivo detectar cómo los padres de familia motivan a los hijos a aprovechar el tiempo libre con actividades lúdicas.

1. Juega usted con sus hijos en los ratos libres?

Siempre ☐ Casi siempre ☐

Algunas veces ☐ Nunca ☐

2. Le habla a sus hijos de aprovechar bien el tiempo libre?

Siempre ☐ Casi siempre ☐

Algunas veces ☐ Nunca ☐

3. Juega usted o algún miembro de la familia, algunos juegos tradicionales?

Siempre ☐ Casi siempre ☐

Algunas veces ☐ Nunca ☐

4. Le permite a sus hijos jugar en los ratos libres?

Siempre ☐ Casi siempre ☐

Algunas veces ☐ Nunca ☐

5. Lo deja ver televisión todos los días?

Siempre ☐ Casi siempre ☐

Algunas veces ☐ Nunca ☐

6. Sus hijos asisten a salas de Internet en los ratos libres?

Siempre ☐ Casi siempre ☐

Algunas veces ☐ Nunca ☐

7. Supervisa las páginas a las que entra su hijo en Internet?

Siempre ☐ Casi siempre ☐

Algunas veces ☐ Nunca ☐

8. Le permite a sus hijos jugar video juegos?

Siempre ☐

Algunas veces ☐

Casi siempre ☐

Nunca ☐

9. Está usted pendiente del tiempo que le dedica su hijo a los video juegos?

Siempre ☐

Algunas veces ☐

Casi siempre ☐

Nunca ☐

10. Su hijo frecuenta lugares no permitidos para los niños?

Siempre ☐

Algunas veces ☐

Casi siempre ☐

Nunca ☐